ACEDEC 44

Compte-rendu de la rencontre du mercredi 2 Avril 2008
St Blaise-Vertou

Thème de la réunion les jeux dangereux

A travers le programme « halte aux jeux dangereux » l'association SOSBenjamin O.N.E.C.R (Observatoire National d'Etude des Conduites à Risques), Mme Magali DUWELZ présidente de l'association intervient pour nous expliquer les signes, les risques, les conséquences, comment prévenir en sensibilisant les adultes à la connaissance des jeux dangereux, soit les jeux de non oxygénation, soit les jeux d'agressions (90 différents).

L'information à pour but d'alerter sans créer de psychose, nos enfants vont bien en général, mais nous devons savoir que ces jeux existent pour nous protéger, il est impératif de dire *STOP AU SILENCE.*

Identifications des jeux, deux aspects :
Phénomène des jeux dangereux et violents dans tous les lieux de vie des enfants et jeunes adultes. Au départ, il s'agit d'un jeu anodin, il y a la victime et l'agresseur avec souvent un accord.

Les jeux d'Asphyxie *L'enfant peut se mettre en danger seul ou aider des copains. Par pendaison ou strangulation.*	Le jeu de la tomate Le jeu du sternum, jeu de l'aérosol etc. Plus connu sous le nom du jeu du foulard. **Il ne peut pas y avoir de retour en arrière :** 3 minutes suffisent pour avoir des séquelles grave.	Jeu qui consiste à freiner l'irrigation sanguine du cerveau par compression d'une artère qui conduit le sang à la tête.
Les jeux d'attaque ***Ou d'agression*** *est une violence physique gratuite par un groupe envers un enfant seul.*	**90 noms différents** Jeu du bouc émissaire Jeu de la mêlée ect… L'enfant ou le jeune adulte pratique ces jeux dans la méconnaissance des dangers. Dans le seul but de faire rire les copains et d'intégrer le groupe. Le début est souvent : choc, bousculade, mêlées, pichnette , etc…	Des jeux violents, dangereux aux effets dramatiques pour la santé et leur vie, trop d'enfants sont décédés, trop de blessures corporelles ou psychologiques.

Les jeux d'asphyxie sont les plus graves et les plus mortelles, rappel : un arrête de la respiration supérieure à 3 minutes suffisent pour avoir des séquelles graves.
Exemple le jeu du « foulard » : une pression sur la carotide, un autre réceptionne, perte de connaissance, hallucinations, érection quand le corps est privé d'oxygène, essais de réveil, sensation de plaisir ; (autre nom : « le délice du condamné »).

Autres jeux et bien d'autres **:**

Les jeux d'asphyxie	**Les jeux d'attaque *Ou d'agression***
▪ Jeu « du sternum » ou de la « grenouille » : nombreuses flexions, appui sur le sternum, blocage de la respiration. ▪ Jeu de « l'aérosol » : déforme la voix, et bloque les poumons.	▪ Jeu de « la canette » : cercle de joueur :l'un est roué de coups (mêlée). ▪ Jeu de la « mort subite » ou « de la couleur » :de coups toute la journée. ▪ « Jackass » : conduite de l'extrême (diffusé sur M.T.V) ▪ Jeu du « taureau » : foncer sur les autres. ▪ Jeu de « Beyrouth » : dire la capitale sinon des coups dans les parties : « mot magique ». ▪ Jeu de « la pièce » ou « pouilleux massacreur », chaque mauvaise réponse , des sévices jusqu'au sang, puis « baptisé ». ▪ Jeu de « l'A.V.C »=Action Vérité Chiche. ▪ Jeu du « Mikado » : tout le monde se laisse tomber les uns sur les autres. ▪ Le « patator » : tube de colle, un morceau de patate…laque, briquet…

Ces noms ne vous disent rien mais les enfants et les ados les connaissent sûrement.

LES RISQUES	LES SIGNES
▪ Hémorragie ▪ Rate éclatée ▪ Cheville brisée ▪ Blessure psychologique ▪ Coma ▪ Etat léthargique ▪ Mort	▪ Violent maux de tête ▪ Joue rouge ou trace dans le cou ▪ Bourdonnement d'oreilles ▪ Repli sur soi ▪ Bleu, bosse, coups ▪ Eblouissement ▪ Vêtement déchiré

Conséquences des jeux : Humiliations, blessures psychiques, blessures psychologiques, perte de confiance, peurs diverses, agressivité, manque de concentration, de sommeil, phobie scolaire.

MOTIVATION ET PROFILS DES JOUEURS	***POURQUOI UN ENFANT POURRAIT PARTICIPER A CES JEUX ?***
▪ Recherche de sensations nouvelles et fortes ▪ Attrait pour le risque ▪ Cherche un but à son existence ▪ Pense maîtriser son corps ▪ Veut braver l'interdit ▪ Influence du groupe des copains « t'es pas cap », « t'es un bouffon », « t'es un lâche » défi,	▪ 75 % pour faire comme les copains. ▪ 12% d'enfants joueurs.

Il y a une méconnaissance de la part des adultes :

- 56% des jeunes ont déjà parlé à un adulte de ces jeux
- 44 % non, parfois pour protéger l'adulte.

- Un enfant qui joue ne le dit pas toujours : sachez observer sur la cour
- Les enfants ou jeunes de 4 ans à 21 ans sont concernés
- Les enfants et les jeunes adultes ne sont absolument pas suicidaires. Attention aux informations erronées.
- Toutes les classes sociales sont concernées. Il y a plus de gars mais aussi des filles « kamikazes ».

ATTENTION : pas de psychose, pas d'incitation
Dans les préventions réalisées, il ne faut pas donner de mode d'emploi, il faut parler de ce qu'ils connaissent.

Tous les enfants ou ados joueurs sur une cour ne font pas des jeux dangereux !
Ne pas créer de psychose, s'informer, être attentif

But de la prévention : **Trouver le leader**

- Le canaliser : prévenir, alerter
- Sanctionner
- Faire peur

Une autre catégorie des jeux d'agression ou d'asphyxie :
Le Happy slapping ou joyeuses baffes
Des jeunes giflent avec violence par surprise un inconnu, pendant qu'un copain filme la scène avec le portable. Les premières minutes de film donnent l'impression qu'il s'agit de jeunes qui s'amusent entre eux. Les images de leurs exploits, ou trophées sont violents, et très graves, elles sont diffusées sur le réseau Internet ou téléphone et sont envoyées aux autres. C'est un acte grave puni par la loi.

Des sites sur les jeux dangereux :

- ***sosbenjamin.org***
- ***UDESCOL***
- ***Coffret « alerte jeux dangereux »***

On constate aussi dans d'autres domaines qu'à l'arrêt de l'écran (télévision, ordinateur) correspond une reprise d'activités sportives, de liens avec les autres, de liens avec les parents.

Rédaction C.POIBEAu